

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades  
sociales en niños de 5 años

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda  
Especialidad Profesional de Educación Inicial

Autor:

Ochoa Quispe Lidia Rosa

CHINCHA – PERÚ

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades  
sociales en niños de 5 años

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y  
forma

Ochoa Quispe Lidia Rosa (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

CHINCHA – PERÚ

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Chíncha, a los veintisiete días de febrero del dos mil veinte, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Olaya, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Sunción Yafante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años" para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Ochoa Quipe Lidia Rosa.

A las OCHO horas TRICENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Ochoa Quipe Lidia Rosa, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Saúl Sunción Yafante  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios, por ser mi guía en la culminación de mis estudios.

A mis seres queridos, por su apoyo incondicional en darme las fuerzas necesarias, por ser un excelente profesional.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>CAPÍTULO I: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA</b>	<b>7</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
<b>1.1. Antecedentes teóricos</b>	<b>8</b>
<b>1.1.1. Antecedentes internacionales</b>	<b>8</b>
<b>1.1.2. Antecedentes nacionales</b>	<b>9</b>
<b>1.2. Definición de juego</b>	<b>11</b>
<b>1.3. Definición de estrategia didáctica</b>	<b>16</b>
<b>1.4. Tipos de estrategia didáctica</b>	<b>21</b>
<b>1.5. La lúdica como estrategia didáctica</b>	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO II: HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>26</b>
<b>2.1. Definición de habilidades sociales</b>	<b>26</b>
<b>2.2. Asertividad</b>	<b>30</b>
<b>2.3. Empatía</b>	<b>32</b>
<b>2.4. Capacidad de trabajo en equipo</b>	<b>32</b>
<b>2.5. Importancia de las habilidades sociales para el aprendizaje</b>	<b>33</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>35</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>36</b>

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo establecer la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales de convivencia entre niños de 5 años. La metodología utilizada es de tipo descriptivo, para la organización de la información recogida se utiliza el fichaje como estrategia. Concluye que, de acuerdo al objetivo general, se concluye que existe relación directa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales de convivencia entre niños de 5 años, debido a que, mediante los juegos, los niños logran desenvolverse y mejorar las relaciones interpersonales, permitiéndoles comunicarse con facilidad expresando sus emociones e ideas, desarrollando sus habilidades sociales.

**Palabras clave:** Juego, Estrategia, Didáctica.

## **INTRODUCCIÓN**

El presente estudio titulado “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años” es una investigación que pretende explicar coherentemente la importancia que tienen los juegos en el desarrollo social de los niños, ya que para ellos les resulta agradable y mucho más fácil de relacionarse mediante ello con otras personas u otros niños.

En la educación se deben generar estrategias, las cuales ayuden al niño a su crecimiento y desarrollo intelectual y social, hoy en día existen muchas estrategias que han sido evaluadas y aprobadas por distintos autores, la más aplicada para niños de 5 años de edad son las estrategias didácticas basadas en juegos, ya que les permite a los niños expresarse mediante la creatividad y entusiasmo, así mismo el juego les proporciona motivación para seguir conociendo y aprendiendo, descubriendo sus habilidades y destrezas.

En el primer capítulo se aborda el tema el juego como estrategia didáctica donde se abarca las categorías definición, modalidades, características del juego. Así mismo se define las estrategias didácticas y su utilidad.

El segundo capítulo comprende las habilidades sociales donde comprende la definición, tipos, utilidad, funciones. Así mismo se tiene en cuenta el asertividad, la empatía y la capacidad de trabajo en equipo ya estas categorías son fundamentales para la habilidad social de los niños de 5 años.

Del mismo modo la metodología utilizada es de tipo, básica, puro o fundamental, nivel descriptivo, enfoque cualitativo y diseño no experimental se utilizará la técnica de la observación; y como instrumento guía de observación.

La recomendación es para ayudar y facilitar el aprendizaje de los niños(as) en base al juego ya es la dinámica cotidiana que los párvulos tienen en su vida diaria, incidiendo en la labor del docente con eficacia.

**Objetivo general:**

Describir el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales de convivencia entre niños de 5 años.

**Objetivos específicos:**

- Describir los enfoques teóricos relacionados con el juego como estrategia didáctica en los procesos educativos en niños de 5 años.
- Explicar los enfoques teóricos relacionados a las habilidades que se pueden desarrollar en niños de 5 años.
- Describir la importancia del uso del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades de convivencia en niños de 5 años.

Finalmente, expreso el agradecimiento a mis catedráticos de la Universidad Nacional de Tumbes quienes imparten sus conocimientos día a día, demostrando su profesionalismo en que seamos mejores que ellos mismos.



## **CAPÍTULO I**

### **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA**

#### **1.1. Antecedentes teóricos**

##### **1.1.1. Antecedentes internacionales**

Leyva (2016) en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia. Objetivo: Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Metodología: El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como multimetódico, naturalista e interpretativa. Conclusión: Se pudo comprender cómo el juego es entendido por los docentes, y cómo estas definiciones se relacionan con la teoría, cuando se menciona que es; una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie.

Puchaicela (2018) en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, periodo 2017-2018”. Universidad Nacional de Loja. Ecuador. Objetivo: Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Metodología: El tipo de estudio fue descriptivo que se enmarca con un enfoque mixto (cuanti-

cuantitativo) y un diseño cuasi-experimental. Los materiales fueron: tecnológicos y de escritorio, los instrumentos: guía de observación, cuestionario y test; y, los procedimientos: fundamentación teórica, diagnóstico, diseño, planificación, aplicación y evaluación de la propuesta. Conclusión: Los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Se concluye que el uso del juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división.

### **1.1.2. Antecedentes nacionales**

Mattos (2018) en su tesis titulada “El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011”. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú. Objetivo: Demostrar la incidencia del Juego Trabajo del uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal social de la Institución Educativa 209 de Chincho - UGEL 06. Metodología: El método de investigación fue hipotético deductivo, el tipo de diseño que se usó para la investigación se inscribe en los lineamientos del diseño con pretest y postest y grupos intactos. Resultados: Según los resultados obtenidos, podemos evidenciar que existe una mejora en cuanto al nivel de aprendizaje a nivel del grupo experimental. Asimismo; al observar en forma más detallada los valores de los estadígrafos descriptivos de los puntajes obtenidos, tanto a nivel del grupo experimental, como del grupo control, a nivel del postest, se puede observar que las medias del grupo experimental posprueba (18,90) y grupo control posprueba (14,60) son numéricamente diferentes entre sí, diferencia a favor del grupo experimental en (4,3). Conclusión: El Juego influye significativamente en el aprendizaje del área personal social de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincho UGEL 06. Es decir; el juego constituye una estrategia lúdica que favorece los espacios de

interacción y aprendizaje e inter aprendizaje entre los niños haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, lográndose de esta manera mayores niveles de aprendizaje.

Rashta (2018) en su tesis titulada “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 Centenario Independencia – 2017”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Objetivo: Determinar que aplicando los juegos cooperativos se mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín N° 123 de Centenario-Independencia – 2018. Metodología: Se aplicó la metodología de tipo explicativo por manipularse la variable independiente, pero antes de ello se aplicó un pre prueba para recoger datos sobre las habilidades sociales básicas, luego de ello se ejecutaron 12 sesiones de aprendizaje, aplicándose los juegos cooperativos. Conclusión: La aplicación de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje han permitido mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas, tal como se evidencia en la tabla y gráfico N° 1 donde comparativamente en la pre prueba ningún niño se ubicó en el nivel de logro, en cambio en la post prueba se encontró que el 86 % de niños y niñas se ubicaron en este nivel, demostrándose la efectividad de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 - Centenario- Independencia 2017.

Chavieri (2016) en su tesis titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Objetivo: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Metodología: La investigación desarrollada es básica, se ha empleado un diseño no experimental, transaccional con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Conclusión: La

conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ( $r=0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

## **1.2. Definición de juego**

En la educación, actualmente el juego es considerado como la estrategia didáctica más eficaz, gracias a sus efectos motivadores y creativos, los cuales promueven el desarrollo y las habilidades sociales de los niños.

A los 5 años de edad los niños interactúan con todo lo que los rodea y muchas veces socializar con los demás les resulta complicado, para ello los docentes buscan aplicar estrategias eficaces para ayudar al niño de 5 años a desenvolverse y expresarse sin temores, por ello lo induce al juego, ya que esta actividad les permite desarrollar su creatividad y desenvolverse con facilidad, ayudando de tal forma a desarrollar sus habilidades sociales.

A continuación, se presentan citas de distintos autores definiendo al juego.

Caba (2004) considera que “El juego es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas”.

Caba (2004) Así mismo, sostiene que “El juego es de primordial importancia durante la infancia y no deja de tener significación en toda la vida del hombre, ya que aun en su juventud y en su madurez continúa jugando”.

Según Segovia (2001) “El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe. Una infracción a las disciplinas y tareas que a todo hombre le imponen las necesidades prácticas de la vida, el cuidado de su situación, de su personaje”.

Báez (2011) “Los niños juegan con los demás no en contra las ellas, más bien juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras, lo que se busca es la participación de todos y se da mucha importancia a metas colectivas y no a metas individuales”.

Según Groos (2008) son “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías”.

Bustos (2005) “El juego como actividad recreativa cuenta con la participación de uno o más participantes que participan en actividades libres o de reglas”.

Icarito (2017) “El juego es una actividad, generalmente relacionada con los niños, que se utiliza para la diversión y el disfrute de sus participantes y en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa”.

Icarito (2017) menciona también que, “El juego se considera una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego”.

Icarito (2017) “Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Algunas lo definen en relación a una forma de diversión, otros como forma de competencia, otras como una acción libre y espontánea de los niños”.

Rolan (2014) sostiene que el juego, “Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se

establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo”.

Rolan (2014) “El juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente”.

Rolan (2014) considera lo siguiente:

- “El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida”
- “Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones”
- “Los instintos se deben a una selección natural”

Rojas (2016) “Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios”.

Rojas (2016) indica también que, “En el mundo existen una gran cantidad de modalidades de juegos, que se diferencian entre sí por el método y las herramientas utilizadas para su correcto desenvolvimiento, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican”.

### **Modalidades de los juegos**

Rojas (2016) considera lo siguiente:

- “Juegos pasivos: son aquellos juegos donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta”.

- “Juegos cooperativos: esta modalidad de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo”.
- “Juegos competitivos: son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás”.
- “Juegos de mesa: aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego”.
- “Juegos tradicionales: son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente”.
- “Juegos populares: estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores”.
- “Juegos de naipes: esta modalidad de juego se caracteriza por la utilización de cartas hechas con cartulina que se encuentran decoradas o impresas con distintos dibujos, formas, números y colores, se cree que

estas barajas fueron creadas por las antiguas civilizaciones con la finalidad de ser utilizadas para la adivinación, por con el pasar de los siglos han dado paso a una infinidad de juegos donde las principales herramientas son los naipes”.

- “Juegos de rol: son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo”.

### **Características de los juegos**

Según Bronfenbrenner (1979) destaca varias características de los juegos:

- “Libres de competir: Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda”.
- “Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas”.
- “Libres de exclusión: Los juegos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto”.
- “Libres para elegir: Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica”.
- “Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos”.



### **1.3. Definición de estrategia didáctica**

En la educación, la estrategia didáctica es muy utilizada para contribuir al aprendizaje y desarrollo intelectual de los alumnos, en el caso de los niños de 5 años de edad, elegir la estrategia didáctica adecuada, a los docentes les resulta complicado decidirse debido a miles de estrategias existentes. Sin embargo, la más aplicada actualmente por su efectividad es la estrategia didáctica mediante el juego, el cual no sólo promueve la motivación en los niños, sino también el desarrollo de sus habilidades sociales.

Olano (2015) define la estrategia didáctica como “Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida”.

Marín (2018) sostiene que “Las estrategias didácticas son técnicas que pueden aplicarse en enseñanzas laboriosas, como es el caso del inicio a la lectura comprensiva. Y para su consecución se establece un objetivo prioritario y genérico como, por ejemplo, obtener autonomía en la lectura”.

Marín (2018) “Surgen como una alternativa a la formación tradicional. Son algo novedoso en el día a día de las aulas de enseñanza, en la mayoría de los casos obligatoria (infantil, primaria y secundaria)”.

Marín (2018) “Actualmente, son muchos los maestros preocupados por utilizar metodologías novedosas que le faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues los alumnos suelen desconectar rápidamente de la tarea”.

Rovira (2017) considera que “estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos”.

### **¿Para qué se utilizan las estrategias didácticas?**

Marín (2018) “Se basan en las problemáticas referentes a la toma de decisiones, a la resolución de problemas, son los resultados que las estrategias didácticas que utilizan, o deben utilizar, los docentes dentro del aula”.

Marín (2018) “Las estrategias son el eje principal de este nuevo método de enseñanza – aprendizaje donde las actividades son el principal pilar, pues es el camino a seguir para alcanzar los objetivos planteados”.

Marín (2018) “Es primordial saber que las estrategias tienen la capacidad de marcar el desarrollo del aprendizaje, realizando un conjunto de actividades dentro del aula que optimice el conocimiento, lo controle, lo regule y lo use de forma positiva, favoreciendo el aprendizaje al alumno de las competencias que requiera la asignatura con la que se desea trabajar”.

### **¿Cómo podemos llevarla a cabo en el aula?**

Marín (2018) considera lo siguiente:

- “Comprender los objetivos, tanto explícitos como implícitos, que tiene la lectura”.
- “Adquirir los conocimientos previos antes de comenzar a realizar las estrategias didácticas”.
- “Enfocar la atención hacia lo realmente importante, dejando de lado lo menos relevante”.

- “Fomentar la relación entre la acción que se está realizando y el contenido de la actividad”.
- “Evaluar continuamente el alcance de los objetivos propuestos a corto plazo”.

Marín (2018) “La estrategia didáctica, en este caso la lectura, requiere de un objeto/material, el libro, que necesita de la creatividad y del ingenio, a través de actividad dinámicas, de los estudiantes donde todos muestren su interés y se aporte en comunidad”.

### **¿Cómo se aplican en educación?**

Rovira (2017) considera que el docente deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

- “Establecer los objetivos específicos a conseguir dentro de una materia, disciplina o aprendizaje concreto”.
- “Poseer los conocimientos necesarios para la trasmisión de la información”.
- “Prever y preparar todos aquellos materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza”.
- “Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir”.
- “Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos de estos”.
- “Fomentar la autonomía del alumno a la hora de generar estrategias propias de aprendizaje”.
- El educador ha de ser consciente de que su rol es tan solo el de facilitar el aprendizaje y servir de guía en la adquisición de estrategias de aprendizaje”.
- “Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los alumnos”.

Fabela (2019) sostiene que “Estrategia didáctica, es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso”.

“

### **Componentes de la estrategia didáctica**

Fabela (2019) considera lo siguiente:

“El tipo de persona, de Sociedad y de Cultura de la institución educativa”.

- “La estructura curricular”.
- “Las posibilidades cognitivas de los alumnos”.

### **Elementos que intervienen en la selección de estrategias didácticas**

Fabela (2019) considera lo siguiente:

- “La participación”.
- “El número de personas que se involucran en el proceso de aprendizaje, desde el autoaprendizaje hasta el aprendizaje colaborativo”.
- El alcance”.
- “El tiempo que se invierte en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

### **1.4. Tipos de estrategia didáctica**

Monteverde (2016) considera los siguientes:

“El aprendizaje basado en problemas: La enseñanza a través del aprendizaje basado en problemas consiste en plantear problemas al alumno relacionados con diversas áreas de estudio para que él solo pueda resolverlos”.

- “El aprendizaje colaborativo: Este tipo de enseñanza intenta extrapolar el trabajo en las empresas a la escuela. Es decir, en la gran mayoría de compañías se trabaja en equipo, por lo que es importante inculcar dicha forma de trabajar desde que los niños son bien pequeños”.
- “El aprendizaje basado en proyectos: Esta técnica de aprendizaje es una variante del aprendizaje basado en problemas, pero, en este caso en vez de plantear un problema, los alumnos ya lo tienen identificado y lo que han de hacer es desarrollar un proyecto que dé solución al conflicto”.
- “La autogestión o autoaprendizaje: Este modelo de enseñanza pone el foco en el alumno, es decir, es más individualizado. La autogestión lo que pretende es que el estudiante adquiera una mayor iniciativa y sea más independiente”.

- “
- “La enseñanza por descubrimiento: Esta tendencia educativa defiende que la mejor manera de que un alumno aprenda algo es haciéndolo. Por ejemplo, la mejor manera

de aprender ciencia es haciendo experimentos científicos. Por tanto, es una metodología que se fundamenta sobre todo en el aprendizaje práctico”.

### **1.5. La lúdica como estrategia didáctica**

La lúdica como estrategia didáctica aplicada en niños de 5 años de edad, ha demostrado resultados realmente significativos, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades sociales e intelectuales.

López (2016) “Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento”.

#### **Actividades lúdicas**

López (2016) considera las siguientes:

- “Amplían la expresión corporal”.
- “Estimulan la concentración y agilidad mental”.
- “Mejoran el equilibrio y la flexibilidad”.
- “Aumentan la circulación sanguínea”.
- “Ayudan a que el cerebro libere endorfina y serotonina, dos neurotransmisores que generan bienestar”.
- “Estimulan la inclusión social”.

#### **Ejemplos de actividades lúdicas**

López (2016) Las actividades lúdicas o de recreación pueden ser variadas. Estas son algunas de las más comunes:

- “Ejercicio físico (funcional o con máquinas de entrenamiento)”.
- “Juegos de mesa”.
- “Bailoterapia (movimientos basados en ritmos musicales)”.

- “Videojuegos”.
- “Juegos al aire libre”.
- “Juegos de destreza mental”.

### **Método lúdico**

López (2016) “El juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo”.

López (2016) “En los niños y adolescentes, la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, además de ser visto como una alternativa de ocio saludable”.

López (2016) “Los beneficios que generan las actividades lúdicas en niños y adolescentes pueden ser, por ejemplo, aumento de la autoestima, desarrollo de la creatividad y pensamiento, estimulación de la socialización, exploración de las posibilidades sensoriales y motoras, así como preparar al estudiante para el mundo del trabajo, entre otros”.

Casas (2018) considera que “La lúdica es tomada como un comodín aplicable a diversas situaciones, se toma generalmente como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos. Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos”.

Casas (2018) sostiene también que “La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia”.

### **Componentes principales**

Casas (2018) considera los siguientes:

**“PARTICIPANTE:** la complejidad del trabajo se centra completamente en él. Debe hacerse responsable de su proceso de aprendizaje para poder desarrollar autonomía. Esto le ayuda a ser consciente de los recursos que tiene a su disposición y puede así usar los que considere convenientes en casos específicos. Debe ser activo y participativo; autoevalúa su propio proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y objetivos”.

- **“FACILITADOR:** a diferencia de un capacitador convencional, su papel es generar una experiencia en un ambiente estimulante y positivo; planifica las actividades, monitorea y detecta las dificultades y los progresos y al final evalúa y hace los ajustes convenientes. Pierde el protagonismo que tiene un capacitador al no ser el centro de la capacitación ni un mero impartidor de contenidos”.
  
- **“ESPACIO:** en él se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. La comprensión de un contenido es sencilla cuando el participante está en contacto con el mundo que lo rodea de forma atractiva y divertida. En el espacio se establecen reglas libremente aceptadas pero obligatorias, que tienen un fin y van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia con la vida cotidiana”.



## CAPÍTULO II

### HABILIDADES SOCIALES

#### **2.1. Definición de habilidades sociales**

Caballo (2005) señala que “las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”.

Dávila (2015) “Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. Así, nos hacen mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos”.

Dávila (2015) “Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está”.

#### **Tipos de habilidades sociales**

Según Dávila (2015) son los siguientes:

Habilidades sociales básicas:

- “Escuchar”
- “Iniciar una conversación”
- “Formular una pregunta”

- “Dar las gracias”
- “Presentarse”
- “Presentar a otras personas”
- “Realizar un cumplido”

#### Habilidades sociales complejas:

- “Empatía. Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona”.
- “Inteligencia emocional. La inteligencia emocional es la habilidad social de una persona para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”.
- “Asertividad. Habilidad para ser claros, francos y directos, diciendo lo que se quiere decir, sin herir los sentimientos de los demás ni menospreciar la valía de los otros, sólo defendiendo sus derechos como persona”.
- “Capacidad de escucha. Ser capaz de escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la otra persona quiere decir y transmitiendo que hemos recibido su mensaje”.
- “Capacidad de comunicar sentimientos y emociones. Poder manifestar ante las demás personas nuestros sentimientos de una manera correcta, ya sean positivos o negativos”.
- “Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones. Habilidad social de una persona para analizar una situación teniendo en cuenta los elementos objetivos, así como los sentimientos y necesidades de cada uno”.
- “Negociación. Capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todas las partes”.
- “Modulación de la expresión emocional. Habilidad de adecuar la expresión de nuestras emociones al entorno”.
- “Capacidad de disculparse. Capacidad de ser conscientes de los errores cometidos y reconocerlos”.
- “Reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás. Habilidad de ser consciente de nuestros derechos y los de los demás y defenderlos de una manera adecuada”.

### **¿Para qué sirven las habilidades sociales?**

Según Dávila (2015) “Las habilidades sociales son el conjunto de conductas que nos permiten relacionarnos con los demás de manera satisfactoria, por lo que son imprescindibles en cualquier ambiente que nos podamos encontrar”.

Por su parte Canduelas (1998) define a la habilidad social como “la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva”.

A su vez, Castillejo (1999) define las habilidades sociales “como un conjunto de conductas aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente”.

### **Funciones de las habilidades sociales**

Canduelas (1998) indica que “la función que tienen las habilidades sociales para superar problemas de relaciones interpersonales, son aquellas estrategias que deben ser asumidas para la adaptación al ambiente más próximo de la persona”.

Galarza (2012) plantea que “las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje, por lo que la infancia es una etapa crítica para la enseñanza de éstas”.

### **Habilidades sociales en niños y niñas**

Fernández (2006) sustenta que “una característica primordial como parte evolutiva del niño es la de relacionarse apropiadamente con los adultos y pares, formando vínculos interpersonales”.

Cruzado (2006) sustenta que “las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental”.

Rashta (2018) “El período de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos”.

Amaya y Muñoz (2006) sustentan que “las habilidades sociales básicas en los niños de preescolar están relacionadas con los juegos, la autoafirmación, la expresión de las emociones y la conversación”.

Según Beines y Herrera (2017) consideran que “las habilidades sociales como conductas adecuadas o adaptativas que posibilitan un adecuado desarrollo personal y social de los niños de preescolar”.

## **2.2. Asertividad**

Para establecer una actividad lúdica basada en el aprendizaje y desarrollo social, es necesario que el docente enseñe al niño de 5 años a ser asertivo y se comunique con sus compañeros como tal, ello permitirá mantener el orden y promover el aprendizaje significativo.

Pérez y Merino (2012) “La persona asertiva logra establecer un vínculo comunicativo sin agredir a su interlocutor, pero tampoco sin quedar sometido a su voluntad. Por lo tanto, puede comunicar sus pensamientos e intenciones y defender sus intereses”.

Lorenz (2016) “La asertividad es una habilidad social que se trabaja desde el interior de la persona. Se define como la habilidad para ser claros, francos y directos, diciendo lo que se quiere decir, sin herir los sentimientos de los demás, ni menospreciar la valía de los otros, sólo defendiendo sus derechos como persona”.

Velarde (2018) “La asertividad es una habilidad social que poseen ciertos individuos de comunicar y defender sus propios derechos e ideas de manera adecuada

y respetando las de los demás, es una aptitud que le permite a la persona comunicar su punto de vista desde el equilibrio entre un estilo agresivo y un estilo pasivo de comunicación”.

Velarde (2018) se consideran los siguientes beneficios:

- “Mejora la capacidad de expresión e imagen social”.
- “Fomenta el respeto por las otras personas”.
- “Facilita la comunicación”.
- “Mejora la capacidad de negociación”.
- “Ayuda a resolver las controversias”.

### **2.3. Empatía**

Es indispensable que el docente promueva la empatía en los niños de 5 años, ya que esto permitirá que el niño desarrolle las actividades lúdicas de manera adecuada y en compañía de sus compañeros de clase, facilitando las relaciones interpersonales.

Lorenz (2016) “La empatía, como ya se ha definido en artículos anteriores, se trata de una habilidad humana, que hace que se comprenda a los demás, y se experimenten los diferentes puntos de vista ajenos, sin llegar a pensar de la misma manera que esa persona. La empatía motiva a quien la práctica y a quien la recibe, ya que ayuda a concienciar sobre la posesión oculta de conciencia social”.

Muñoz (2016) “La empatía es la capacidad para ponerse en el lugar del otro y saber lo que ese otro siente o incluso lo que puede estar pensando. Son capaces de captar una gran cantidad de información sobre la otra persona a partir de su lenguaje no verbal, o sus palabras, por el tono de su voz, su postura, o su expresión facial, etc.”

### **2.4. Capacidad de trabajo en equipo**

La capacidad de trabajo en equipo es de suma importancia en la aplicación de la estrategia didáctica lúdica, ya que los niños al jugar interactúan con sus compañeros,

y es necesario que tenga la capacidad de relacionarse, comunicarse y expresar sus emociones asertivamente, posibilitando ayuda mutua en el trabajo de equipo.

Sosa (2016) “El trabajo en equipo siempre resulta beneficioso los niños porque les ayuda a darse cuenta de que sus compañeros pueden pensar de otra manera. Normalmente los niños se relacionan con sus amigos de siempre y no con otros que no comparten sus gustos y aficiones”.

Sosa (2016) “Trabajar en equipo con otros compañeros les obliga a intercambiar experiencias y a aprender de los demás. El trabajo en equipo funciona si todos pueden participar y compartir sus ideas e información”.

Rosales (2017) “El trabajo en equipo se ha convertido en un pilar fundamental de nuestro éxito, socializar y apoyarse en el grupo es algo innato a nuestra condición humana, pero no por ello deja de ser responsabilidad nuestra, como padres y madres, enseñar a los pequeños que más allá del juego y la diversión, trabajar en equipo es la vía para crecer unidos”.

## **2.5. Importancia de las habilidades sociales para el aprendizaje**

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años es de suma importancia para el aprendizaje, ya que, mediante ello, permite al niño expresar sus emociones, sentimientos y dudas, desarrollándose en un contexto individual o interpersonal. Los docentes buscan en el desarrollo diario de estrategias didácticas, promover y permitir el desarrollo de las habilidades sociales de los educandos.

Guerrero (2016) sostiene que “Los niños y las niñas, cotidianamente, experimentan situaciones sociales que les exigen desarrollar habilidades para convivir de forma satisfactoria con sus compañeros y compañeras. En este tipo de experiencias el niño o niña es capaz de iniciar un diálogo con otras personas y de responder a otras personas, promoviendo el aprendizaje”.

Guerrero (2016) “Los niños que no logran desarrollar sus habilidades sociales son más propensos a tener dificultades para poder adquirir de manera significativa nuevos conocimientos”.

Montenegro (2014) considera que “Las habilidades sociales no se heredan, sino que se aprenden. No son un rasgo de personalidad, sino un patrón de conductual específico utilizado en situaciones sociales concretas. Algunas habilidades son el resultado de un aprendizaje por experiencia directa. A través de situaciones vividas en primera persona que nos demuestran su utilidad y éxito al relacionarnos con los demás”.

## CONCLUSIONES

- PRIMERA.** - De acuerdo al objetivo general, se concluye que existe relación directa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales de convivencia entre niños de 5 años, debido a que, mediante los juegos, los niños logran desenvolverse y mejorar las relaciones interpersonales, permitiéndoles comunicarse con facilidad expresando sus emociones e ideas, desarrollando sus habilidades sociales.
- SEGUNDA.** - De acuerdo al primer objetivo específico, se ha establecido y descrito adecuadamente los distintos enfoques teóricos encontrados sobre el juego como estrategia didáctica en los procesos educativos en niños de 5 años, los cuales han ayudado al desarrollo del presente estudio, promoviendo información clara y detallada para quienes estén interesados en obtener conocimientos específicos sobre el tema.
- TERCERA.** - De acuerdo al segundo objetivo específico, el presente estudio ha explicado coherentemente los enfoques teóricos relacionados a las habilidades que se pueden desarrollar en niños de 5 años, permitiendo brindar información a los docentes para que puedan aplicar las estrategias didácticas lúdicas pertinentes para cada clase y así contribuir al aprendizaje significativo del niño.
- CUARTA.** - De acuerdo al tercer objetivo específico, se ha establecido detalladamente la importancia del uso del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades de convivencia en niños de 5 años, mediante criterio propio y con ayuda de citas de distintos autores que comprueban teorías y favoreciendo el aprendizaje.



## REFERENCIAS CITADA

- Amaya, G. y Muñoz, A. (2006). *Los juegos lúdicos una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia en la Universidad de Bogotá-Colombia*.
- Báez, C. (2011). *El juego como elemento socializador*. Recuperado de <http://ludoyeduca.com/author/blogludoyeduca/>
- Beines, F. y Herrera, M. (2017). *Psicología evolucionista – tipos de juego*. Recuperado de: [bsta.info/con-la-colaboracin-de-federico-beines-y-marcelo-herrerapsicol.html? page=20](http://bsta.info/con-la-colaboracin-de-federico-beines-y-marcelo-herrerapsicol.html?page=20)
- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Bustos, J. (2001). *Habilidades sociales básicas en niños pre escolares*. Buenos Aites: Nuev Kapelusz.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Casas, N. (2018). *La lúdica como estrategia didáctica*. Blog.post.com. Recuperado de: <http://laludicacomoherramientadeaprendizaje.blogspot.com/p/la-ludica-comoestrategia-didactica.html>
- Chavieri, M. (2016). “*Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*” (tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú.

- Canduelas, J. (1998). *Los juegos educativos y su aplicación didáctica*. Asociación Educativa Magisterial.
- Castillejo, J. (1999). *Los juegos socializadores y su importancia en el desarrollo de la personalidad infantil*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Cruzado, L. (2006). *Aplicación de un programa de juego para mejorar las habilidades sociales en el área personal social en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución 92 Educativa N° 100017 “José María Arguedas” del distrito de La Victoria de la Región Lambayeque de Chiclayo*: Universidad César Vallejo.
- Dávila, J. (2015). Habilidades sociales: definición, tipos, ejercicios y ejemplos. Recuperado de: <https://blog.neuronup.com/habilidades-sociales-cuales-sonejemplos-para-que-sirven/>
- Fabela, M. (2019). *Estrategia Didáctica*. Ecured.com. Recuperado de: [https://www.ecured.cu/Estrategia\\_Did%C3%A1ctica](https://www.ecured.cu/Estrategia_Did%C3%A1ctica)
- Fernández, C. (2006). *Efectos de un Programa de Estimulación sobre las Habilidades Sociales Básicas para mejorar el Aprendizaje de la Lectura – Escritura*. Iquitos: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Galarza, C. (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. Fe y Alegría N° 1 de Comas*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Groos, K. (2008). *El juego como escuela de vida*. Bogotá: Magisterio.
- Guerrero, L. (2016). *Las habilidades sociales y el desarrollo de aprendizaje significativo*.

Monografias.com. Recuperado de:

<https://www.monografias.com/docs114/habilidades-sociales-y-desarrolloaprendizaje-significativo/habilidades-sociales-y-desarrollo-aprendizajesignificativo.shtml>

Icarito (2017). *Educación Física y Salud, Recreación*. Recuperado de:  
<http://www.icarito.cl/2010/05/30-8969-9-el-juego.shtml/>

Leyva, A. (2016). *“El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

López, L. (2016). *Significado de Lúdico*. Significados.com. Recuperado de:  
<https://www.significados.com/ludico/>

Lorenz, K. (2016). *Asertividad y Empatía*. Psicología online. Recuperado de:  
<https://www.psicologoonline.devicente.com/asertividad-y-empatia/>

Marín, N. (2018). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Lifeder.com. Recuperado de:  
<https://www.lifeder.com/estrategias-didacticas/>

Mattos, M. (2018). *“El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011”* (tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.

Montenegro, L. (2014). *Habilidades sociales y aprendizaje*. Blog mensalus.es. Recuperado de: <https://mensalus.es/blog/habilidades-sociales-crecimientopersonal/2017/11/habilidades-sociales-y-aprendizaje/>

Monteverde, N. (2016). *5 Estrategias didácticas innovadoras*. Recuperado de:  
<http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/272035>

- Muñoz, A. (2016). ¿Qué es la empatía?  
Recuperado de: <https://www.aboutespanol.com/que-es-la-empatia-2396438>
- Olano, K. (2015). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Recuperado de:  
[https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf)
- Pérez, J. y Merino, M. (2012). Definición de asertividad. Definicion.de. Recuperado de: <https://definicion.de/asertividad/>
- Puchaicela, D. (2018). *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, periodo 2017-2018”* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Rashta, M. (2018). *“Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 Centenario Independencia – 2017”*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú.
- Rojas, M. (2016). *Definición de juego*. Recuperado de:  
<https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Rolan, P. (2014). *Definición de juego*. Recuperado de:  
<https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>
- Rosales, L. (2017). *Enseña trabajo en equipo a los niños*. Recuperado de:  
<https://ayudaenaccion.org/ong/blog/educacion/trabajo-equipo-ninos/>
- Rovira, I. (2017). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Psicología y mente.com.  
Recuperado de: <https://psicologia y mente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>

Sosa, A. (2016). *La importancia del trabajo en equipo*. Recuperado de:  
<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-en-casa/importanciatrabajo-equipo-hijos/>

Velarde, K. (2018). *Significado de Asertividad*. Significados.com Recuperado de:  
<https://www.significados.com/asertividad/>

---

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<a href="https://repositorio.unamad.edu.pe">repositorio.unamad.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="https://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a>	

	Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
10	www.lifeder.com Fuente de Internet	<1%
11	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
12	repositorio.uivr.edu.ec Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias: + 15 words

Excluir bibliografía

Activo